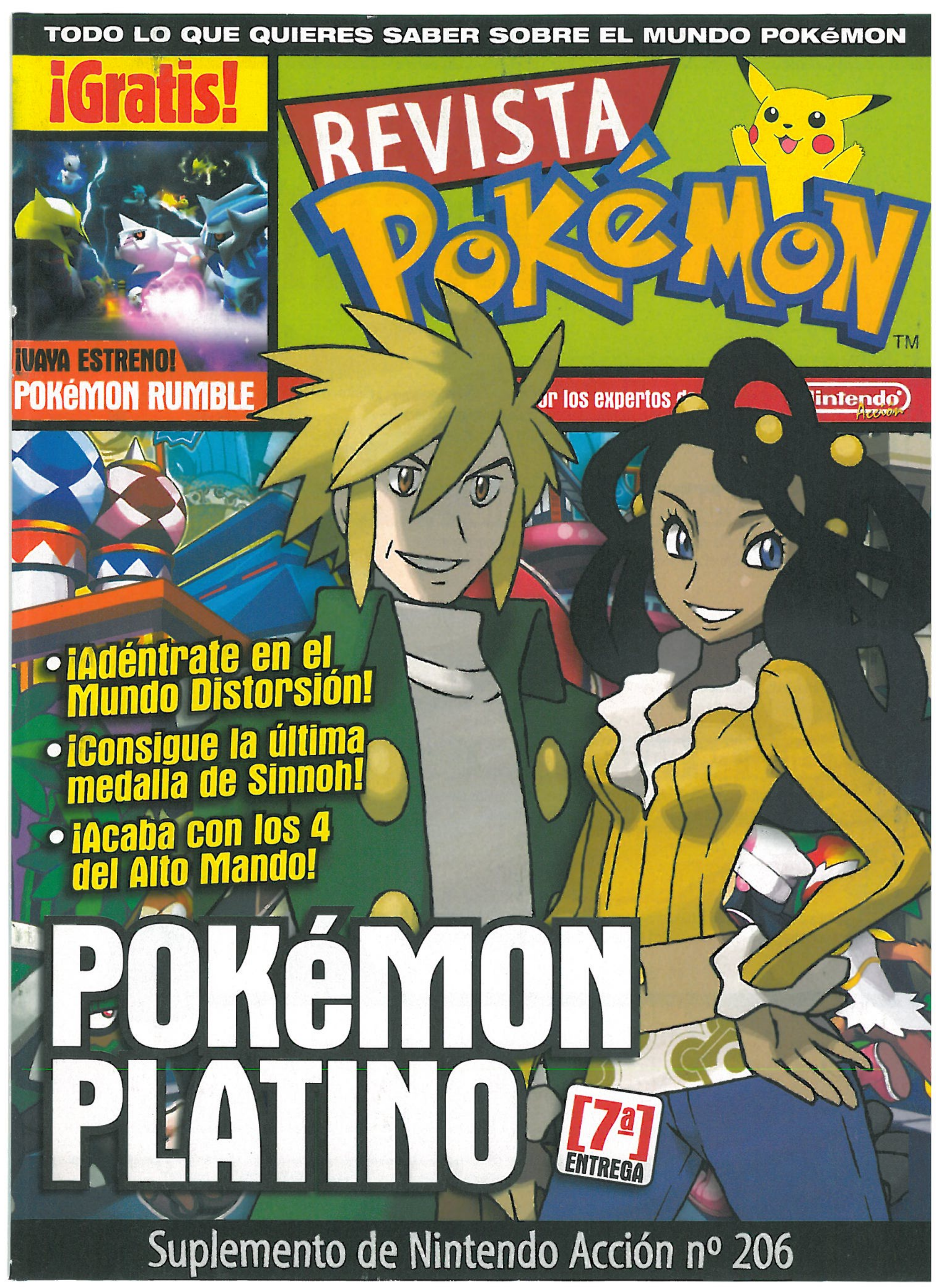
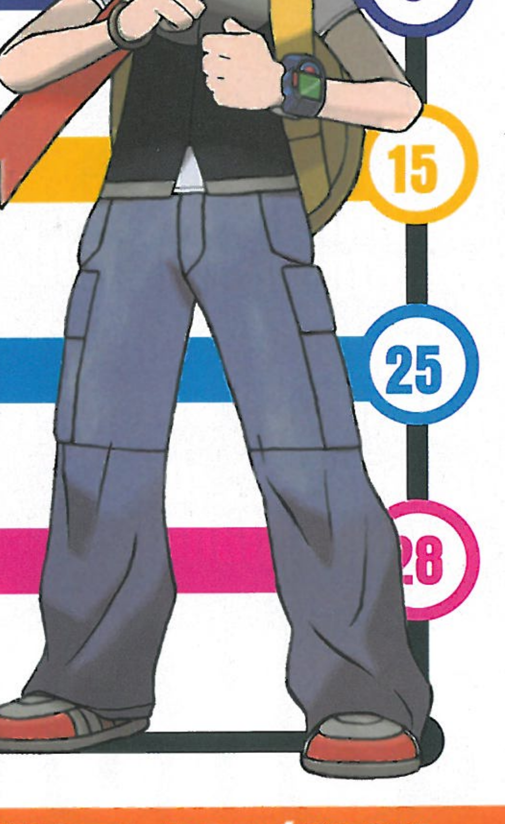


TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
¡VAYA ESTRENO!
POKéMON RUMBLE
•¡Adéntrate en el Mundo Distorsión!
•¡Consigue la última medalla de Sinnoh!
•¡Acaba con los 4 del Alto Mando!
POKéMON PLATINO
[7ª] ENTREGA
Suplemento de Nintendo Acción nº 206



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán
•**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias
•**Directora Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime
•**Directora de Publicidad** Mónica Marin •**Publicidad** Tatiana Sigüenza •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632

■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

■ **Depósito Legal** M-25632-2005 ■

Pokémon Rumble

→ Nintendo Wii
→ Nintendo
→ Ya disponible

¡NUEVO POKéMON EN WiiWARE!

«Pokémon Rumble», una descarga de acción

WiiWare desata una emocionante batalla campal entre Poké-juguetes. ¡Y tienen cuerda para rato!

Dale cuerda a tu Pokémon, suéltalo en plena arena de batalla y enfréntate a hordas de Pokémon salvajes, a través de 6 laberínticos niveles. Así de fácil es divertirse en «Pokémon Rumble», un juego de acción total con combates sin turnos, que ya puedes descargar en WiiWare por 1500 Wii Points. Sus monísimos Pokémon no pueden evolucionar, ¡pero se guardan un as en la manga!

Juguetes pero matones

Bueno, dos ases, porque cada Pokémon puede aprender hasta dos ataques distintos, aunque hay muchos más. Cuanto mayor sea su categoría, más fuertes serán y antes podrás subir al ring de Battle Royale, donde te esperan docenas de enemigos al mismo tiempo, incluidos jefes legendarios como Mewtwo o Palkia. Antes de adentrarte en la ▸

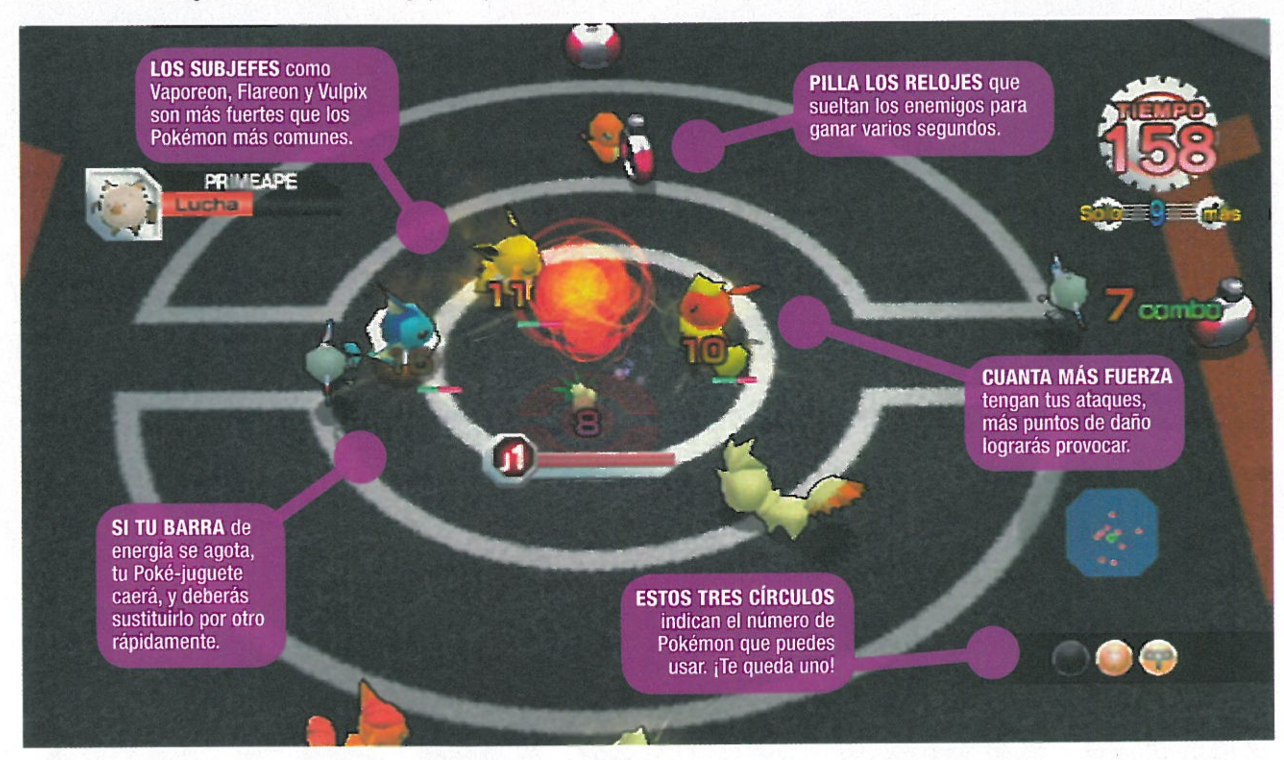




LOS MOVIMIENTOS MÁS EFICACES son los que provocan ondas expansivas a tu alrededor. Así te cargarás a varios Pokémon de golpe sin que te toquen.



EN LA GUARIDA POKÉMON puedes ver a todos los Pokémon que has ido añadiendo a tu colección a lo largo de la aventura. ¡Mira qué monos son!



La Terminal

Es tu pasarela hacia los seis escenarios del juego (desde una pradera hasta una soleada playa, pasando por una caverna de fuego), los tres rangos de dificultad y el ring de Battle Royale.

Desde aquí accedes también a otras opciones: la tienda de Reclutamiento Especial (roja), la de Liberación de Pokémon (azul), una ruleta con la que aprender nuevos movimientos para tus Pokémon a cambio de monedas, o tu lista de reclutas coleccionados.



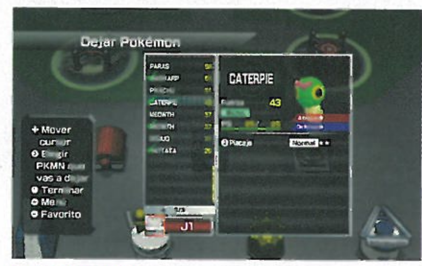
gran melé, deberás ganar la experiencia necesaria en el modo Salvaje. Los enemigos van creciendo en número y dificultad, hasta llegar a jefes como Gyarados, Articuno o Empoleon.

Sencillamente adictivo

El desarrollo es así de directo, al igual que el control: coges el mando de Wii en horizontal y atacas con los botones 1 y 2, uno por cada movimiento, aunque puedes ir sustituyéndolos a medida que compras ataques más potentes en la Ruleta de La Terminal. Además, algunos Pokémon tienen una habilidad especial, como Pikachu Rápido o Squirtle Decidido. Y ahí no acaban los toques de estrategia; aunque sólo controlas a un Pokémon, verás que algunos enemigos caen desmayados, ¡y eso significa que puedes reclutarlos! Úsalos en los combates, cambiando al principal en



A LA HORA DE ENFRENTARTE A HORDAS de enemigos iguales, fíjate en su tipo para contraatacar con el Pokémon más adecuado. Así, los combos que encadenes causarán un daño mucho mayor.



LA TIENDA AZUL es la "papelera de reciclaje" de los Poké-juguetes repetidos. ¡Así conseguirás Pokémon raros!



RECOGE TODAS LAS MONEDAS que dejan caer los Pokémon derrotados, para comprar nuevos ataques.

Los códigos secretos

Cuando dejes a tus Pokémon repetidos en la Tienda Azul, obtendrás cupones canjeables por Pokémon Legendarios en la Tienda Roja.

Pero si lo prefieres, puedes usar las contraseñas que irás encontrando en la web oficial del juego (www.pokemonrumble.com). De momento, y para abrir boca, debajo de estas líneas te dejamos el código para desbloquear a Mew.





La acción se multiplica por cuatro en los intensos combates cooperativos sobre el ring del 'Battle Royale'



cualquier momento por el Poké-juguete que mejor te venga.

Explosión de sorpresas

En total, están los 493 Pokémon de todas las generaciones. Para desbloquear a los más raros, puedes liberar a los "repes" en la Tienda Azul y conseguir cupones canjeables por Pokémon Legendarios, o usar los códigos secretos que se van publicando en la web oficial.

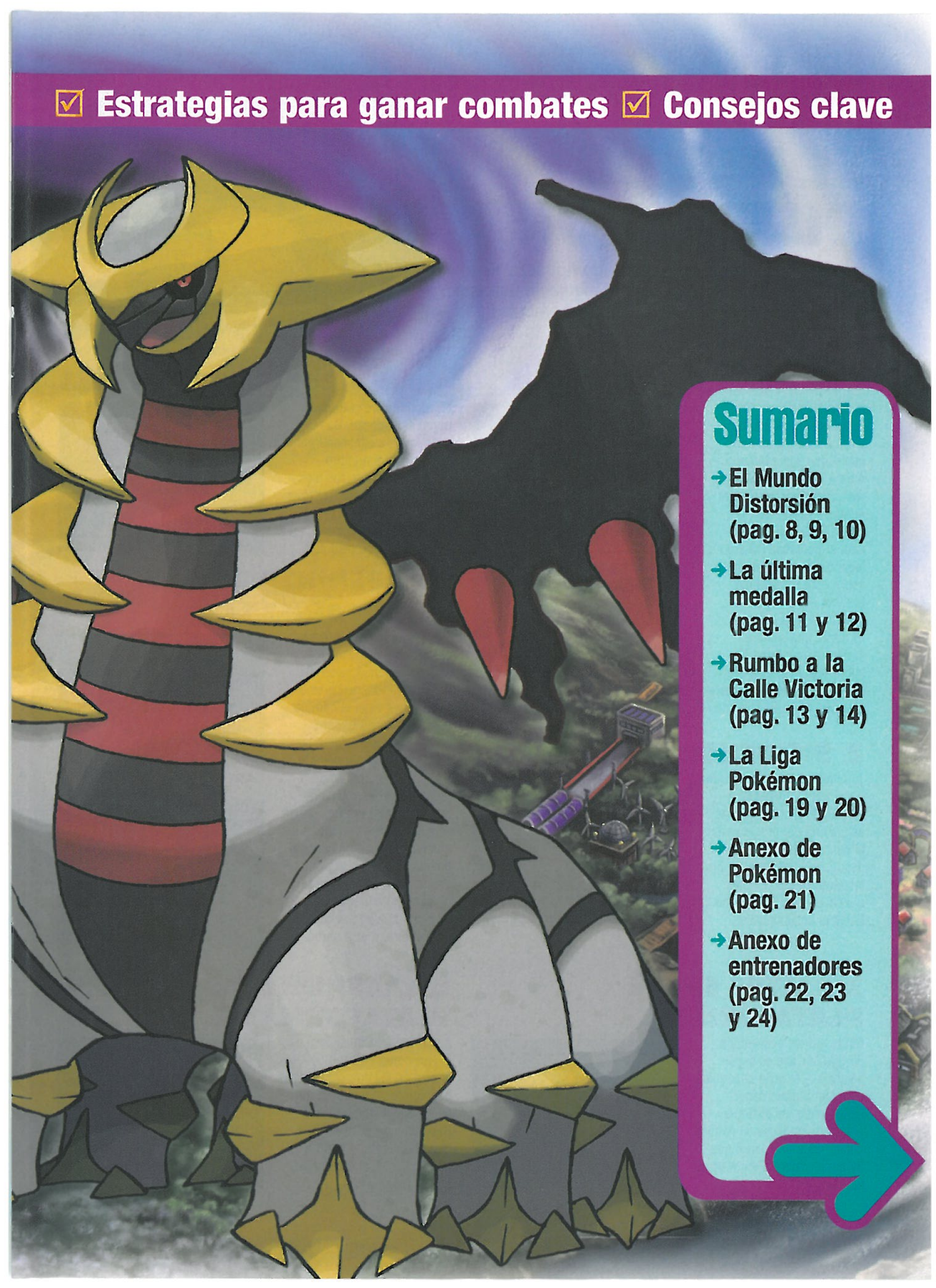
☑ Guía Paso a paso ☑ Consigue todos los objetos



Guía de expertos

POKéMON PLATINO

Si adentrarse en el Mundo Distorsión va a ser toda una aventura, ni te imaginas lo que tendremos que hacer para vencer a los cuatro del Alto Mando. Tranquilo, que para eso estamos aquí: te contaremos todo lo que necesites saber para llegar al final...



Sumario

EL MUNDO DISTORSIÓN

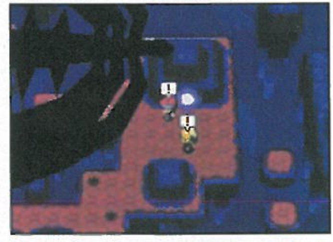
Descubre qué ha pasado en el Lago Agudeza. Pilla de paso a Ciudad Puntaneva, y al siguiente Gimnasio. Ojo, la nevada perpetua complica los combates.



1. EL MUNDO DISTORSIÓN

Al otro lado del vórtice te espera un mundo frío y oscuro de plataformas que flotan sobre la nada. A este mundo le falta algo: vida, movimiento, alegría. Al Mundo Distorsión le faltan Pokémon. Salvo uno, el poderoso Pokémon legendario que gobierna sobre este caos. Cintia te insta a ir en su busca, y menciona su nombre: Giratina. Una sombra inmediatamente cruza sobre vosotros, y un grito que hiela la sangre quiebra el vacío. Os está vigilando.





2. SIGUIENDO A CINTIA

Tu objetivo es seguir a Cintia hacia las profundidades de Mundo Distorsión. Tras alcanzarla por primera vez al suroeste del primer piso, descubres cómo funcionan las plataformas. Gracias a esta primera plataforma bajas al segundo nivel.



3. SALTOS ENTRE PLATAFORMAS

Cintia parece convencida de que la clave es seguir bajando, y marcha enseguida al oeste. Síguela dando saltos entre las distintas plataformas. Sigue su camino y llegarás a una pared que bloquea el paso. Pero Mesprit aparece y…



4. ANDAR POR LAS PAREDES

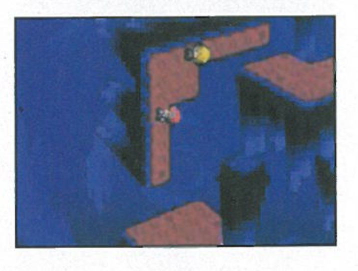
… algo te dice que esa pared es especial. Das un salto hacia a ella, esperando chocar con el hombro, cuando notas que tus pies se posan sobre ella. ¡Estás andando por la pared! Claramente las reglas en este mundo son algo distintas.



5. LABERINTO DE PLATAFORMAS I

La pared se acaba, y bajas de un salto al suelo. El camino continúa hacia el este, desde donde bajas al tercer nivel. Aquí el camino parece bloqueado, pero una muesca parecida a las de antes te lleva a posarte en ella. Las plataformas de este nivel se mueven lateralmente, pero no será sencillo abrirse camino, pues muchas de ellas no llevan a ninguna parte. En la primera debes seguir recto hacia el norte, para luego en la segunda moverte al oeste para subirte a otra pared.





6. LABERINTO DE PLATAFORMAS II

Allí te espera Cintia. Baja de la pared tras ella, y muévete al este en las dos siguientes plataformas. En la próxima ve al sur, y luego al oeste. Sube al norte para saltar a otra plataforma, y bajar a la última. De allí al este para por fin bajar al nivel 4.



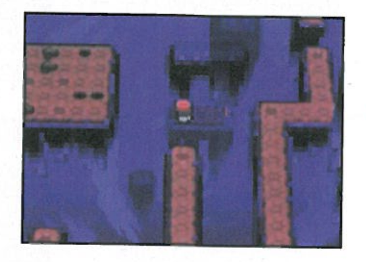
7. LA EXPLICACIÓN DE HELIO

Giratina ha dejado libre a Helio. Parece haberse dado cuenta de por qué Giratina ha intervenido en sus planes: El Mundo Distorsión es complementario al mundo real, y Giratina se ha molestado por su intento de cambiar el mundo real.



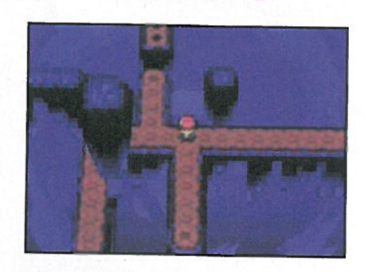
8. PLATAFORMAS INESTABLES

Sigue a Helio hacia el sur y luego ve al este. Al llegar al extremo verás que una plataforma desaparece... Sube al norte... no hay salida. Pero algo te hace acercarte, y una plataforma aparece a tus pies. Saltas en ella para seguir tu camino.



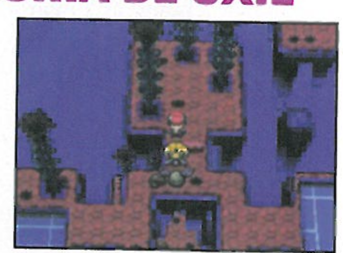
9. ASCENSOR AL NIVEL 6

Ahora hay varios caminos posibles, coge el segundo hacia el sur. Salta sobre otra plataforma inestable y luego ve al este hasta llegar a un ascensor que te baja hasta el nivel 6. Después ve al oeste y al sur entre unas plantas muy curiosas.



10. LA SABIDURÍA DE UXIE

Uxie se te aparece para ayudarte. Enseguida te señala una roca redonda al borde de un hueco. Usa Fuerza para enviar la roca a un nivel inferior. Luego da un rodeo y toma el ascensor grande del centro para ir al nivel 7. Allí verás de nuevo a Uxie en el norte, como esperando algo. Si vas allá, verás la roca que has dejado caer aún más al norte. Lo que debes hacer ahora es usar Fuerza para mover y colocar la piedra en el agujero junto al que se encuentra Uxie.





11. LA EMOCIÓN DE MESPRIT

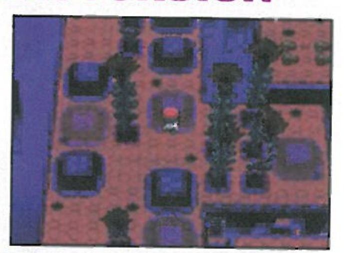
Al sur del ascensor se encuentra Cintia. Parece que no se puede avanzar más. Pero quizá eso es lo que ha querido indicarte Uxie con la roca. Subes de vuelta al nivel 6 y te diriges al oeste. En esta ocasión Mesprit sale a tu encuentro, y te señala otra roca en el suelo. Usa Fuerza para empujarla al nivel 7, y baja de nuevo. Ve al oeste del ascensor, y verás la roca. Empieza a empujarla con Fuerza al oeste, y déjala caer en el agujero junto al que se encuentra Mesprit.





12. LA SELVA DISTORSIÓN

Vuelve donde arrojaste la anterior roca, y continúa ahora hacia el oeste, luego al sur y al este. Un ascensor te lleva al nivel 5, una zona llena de obstáculos inestables que desaparecen al acercarte. Rodea las primeras plantas y sube al norte por el oeste, abriéndote camino según desaparecen los bloques de roca. La sombra de Giratina te observa mientras te abres camino por el norte y el extremo este de la plataforma, para luego bajar al sur a un nuevo ascensor.





13. LA CASCADA DISTORSIÓN

Sal del ascensor al oeste y coge el primer camino hacia el sur. Varias plataformas aparecen a medida que saltas. Luego ve al este a través de otra plataforma que aparece y sigue hasta llegar a un nuevo ascensor. Helio espera abajo, pero al verte sale huyendo. Síguele a través del agua usando Surf, y luego al este por la pared y el techo. Usa Surf de nuevo en el techo y baja la enorme cascada. Termina de surfear dirigiéndote al noroeste.





14. LA VOLUNTAD DE AZELF

Nada más salir del agua se te aparece Azelf, que te señala la última roca. Empuja la roca con Fuerza y vuelve al ascensor para bajar al nivel 7. Ve al este y empuja la roca en el agujero junto al que se encuentra Azelf.



15. ASCENSOR DIRECTO AL NIVEL FINAL

Si vas al sur del ascensor grande en el nivel 7, verás que Cintia te ha estado observando. De repente, un nuevo ascensor aparece al sur. Ambos bajáis en él: podéis ver a Helio al fondo... y una sombra se oculta un poco más atrás...



16. HELIO

Helio sigue queriendo usar a Giratina para sus fines, así que tu misión es derrotarle. Su equipo se compone de Pokémon siniestros y poderosos, pero tampoco muy resistentes. Houndoom y Honchkrow caen fácilmente con golpes físicos potentes (y Gyarados si te quitas su Intimidación). Crobat resiste algo más pero no es capaz de hacer tanto daño. Su Pokémon más poderoso es Weavile, capaz de golpear rápido y fuerte con ataques versátiles, y que resistirá más con su Baya Zidra.





LOS POKéMON DEL LÍDER GALAXIA HELIO				
HOUNDOOM	HONCHKROW	CROBAT	GYARADOS	WEAVILE
Nv. 45	Nv. 47	Nv. 46	Nv. 46	Nv. 48
Pulso Umbrío	Tajo Umbrío	Tajo Aéreo	Cascada	Tajo Umbrío
Lanzallamas	Psíquico	Veneno X	Terremoto	Tijera X
Colm. Rayo	Pico Taladro	Tóxico	Colm. Hielo	Puño Hielo
Fuego Fatuo	Onda Ígnea	Rayo Confuso	Giga Impacto	Sorpresa
Hab: Absor. Fuego	Hab: Insomnio	Hab: Foco Interno	Hab: Intimidación	Hab: Presión

17. GIRATINA FORMA ORIGEN

Tras derrotar a Helio y recibir la ayuda de Cintia para curar a tu equipo, ha llegado la hora de enfrentarse a Giratina en su Forma Origen. Giratina se encuentra al nivel 47, y tiene una gran resistencia y poderosos ataques. Además, es una de las especies de Pokémon más complicada de capturar. Lo mejor es como siempre procurar dejarle con muy poco PS, dormirle y lanzarle muchas Ocaso Ball hasta que lo captures. Si lo derrotas, reaparece en Cueva Retorno.





18. VUELTA A SINNOH

Tras Giratina, un nuevo vórtice ha aparecido para volver a Sinnoh. Helio os alcanza antes de adentrarse en el Mundo Distorsión... para siempre. Cintia y tú salís, y aparecéis en la Fuente Despedida, Sinnoh.





CONSEJOS

Zona secundaria de Mundo Distorsión

Una vez hayas superado la Liga Pokémon, puedes volver a acceder a Mundo Distorsión desde la Cueva Retorno. Sin embargo, se trata de una zona distinta y bastante más pequeña, cuya única finalidad es alojar el objeto Griseosfera.

LA ÚLTIMA MEDALLA

De vuelta en Sinnoh, le cuentas tus aventuras al Profesor Serbal, y el tío te anima a conseguir la última medalla, en Ciudad Marina, para a continuación retar a la poderosa Liga Pokémon.

1. INFORMANDO A SERBAL

Cintia te aconseja contarle lo ocurrido al Profesor Serbal. Ya en el Laboratorio de Pueblo Arena, Serbal se tranquiliza al ver que estás bien, y atiende a tu historia. Luego te recomienda dirigirte a Ciudad Marina para conseguir la última medalla.



2. CRUZA LA RUTA 222

Tras hablar con Serbal, el señor que bloqueaba el acceso a la Ruta 222 (desde Orilla Valor al sur de Ciudad Rocavelo) se ha marchado. La ruta es muy simple, pero también está llena hasta arriba de entrenadores con Pokémon poderosos.



3. FAUSTO Y LECTRO

Nada más llegar a Ciudad Marina te encuentras con Fausto, uno de los miembros del Alto Mando de Sinnoh. Ha intuido tu fortaleza y te pide que ayudes a su amigo Lectro a recuperar su espíritu de batalla. Lectro no es otro que el líder de gimnasio de Ciudad Marina, pero es tan poderoso que apenas tiene rivales que le supongan un reto. Dirígete al Faro Visión en el sureste de la ciudad para encontrarle. Esto le anima y le hace dirigirse al Gimnasio a esperar tu reto.





ENTRENADORES

Ruta 222

Hay 12 entrenadores en esta ruta, muchos de ellos pescadores o playeros con Pokémon acuáticos. El policía sólo combate de noche.

¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 222

El Pokémon más característico de Ruta 222 es Chatot, que sólo sale de día. También hay Pokémon eléctricos como Electabuzz, Luxio o Magneton.

OBJETOS

Ruta 222

- **BAYAS:** Hay varias Wiki, Ango, Guaya e Íspero al oeste de la ruta.
- **MÁS PP:** Al noroeste, ya en Orilla Valor.
- **RESTAU. TODO:** Tras la valla que separa la playa del camino.
- **ULTRABALL:** Tras una valla al norte, en la hierba.
- **CARBURANTE:** Usando Corte al noreste.
- **MT56 (LANZAMIENTO):** Regalo de un chico en el paseo.
- **MINI SETA, SETA GRANDE, RESTAU. TODO, VELOZ BALL:** Zona de hierba del sureste. Se precisa Surf. Algunos precisan además Zahorí.
- **MÁS PP:** Junto al Club de Fans de Pikachu.
- **PERLA Y ESC. CORAZÓN (X2):** Usa el Zahorí del Poké-Reloj en la playa.

CONSEJOS

Concurso de tamaño

Muéstrale un Remoraid al Pescador que vive en la casa al este de la ruta y te dirá cuál es su tamaño. Además, si es más grande que el anterior Remoraid presentado te regalará una Malla Ball.

Club de Fans de Pikachu

En la casa de al lado vive un fanático de los Pikachu. Uno de los Pikachu de la casa es en realidad un entrenador disfrazado.



4. GIMNASIO MARINO I

Ve al Gimnasio al noroeste de la ciudad, donde te espera Fausto. El puzzle de este Gimnasio consiste en ir activando interruptores para mover las plataformas giratorias y así abrirte camino. En la primera sala entra a la plataforma giratoria y pulsa el botón verde. Sal por abajo y vuelve a la plataforma del centro para pulsar el botón verde de la izquierda. Tras derrotar a la entrenadora, puedes acceder a la siguiente sala.





5. GIMNASIO MARINO II

Nada más llegar a esta sala, debes pulsar el botón azul de la plataforma pequeña tres veces hasta que puedas ir a la derecha. Vuelve abajo y sube las escaleras de la izquierda, cruzando la pasarela, hasta encontrarte con otro entrenador. Luego pulsa el botón azul y el verde que hay más a la derecha. Ve abajo y a la derecha hasta luchar con el Guitarrista, y más tarde sube las escaleras de la derecha y cruza la pasarela para llegar a la puerta del fondo.





6. GIMNASIO MARINO III

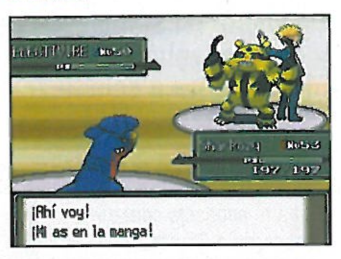
En la 3ª sala debes pulsar el botón rojo de la derecha y derrotar al Guitarrista. Luego vuelve a la plataforma del centro y ve a la izquierda. Ve abajo, derrota a la Entre. Guay y toma las escaleras junto a la pared hacia arriba. Derrota a otro entrenador y pulsa el botón verde 2 veces para poder ir a la derecha por las plataformas. Pulsa el botón azul y ve arriba para bajar las escaleras de la pared derecha. Pulsa el botón rojo del principio y vuelve por las escaleras para enfrentarte a Lectro.





7. BATALLA CONTRA EL LÍDER LECTRO

Lectro tiene un Jolteon de nivel 46, un Raichu de nivel 46, un Luxray de nivel 48 y un Electivire de nivel 50. Contra Lectro debes evitar usar Pokémon débiles al tipo Eléctrico (Pokémon de tipos Agua y Volador) y aprovecharte de su total debilidad a los ataques de tipo Tierra. Su Pokémon más temible es sin duda Electivire, pero sigue siendo débil a un buen Terremoto. Tras derrotarlo obtendrás la Medalla Faro, para usar Cascada fuera de batalla, y la MT57 (Rayo Carga).





LOS POKéMON DEL LÍDER LECTRO

JOLTEON	RAICHU	LUXRAY	ELECTIVIRE
NV. 46	Nv. 46	Nv. 48	Nv. 50
Rayo Carga	Rayo Carga	Colm. Rayo	Puño Trueno
Cola Férrea	Doble Rayo	Colm. Hielo	Puño Fuego
Ataque Rápido	Ataque Rápido	Colm. Ígneo	Ataque Rápido
Onda Trueno	Onda Certera	Triturar	Giga Impacto
Hab: Absor. Elec.	Hab: Elec. Estát.	Hab: Rivalidad	Hab: Electromotor

RUMBO A LA CALLE VICTORIA

Ya tienes las 8 medallas de Gimnasio. Tu objetivo ahora es alcanzar la Liga Pokémon y convertirte en el nuevo Campeón. Pero el camino es largo y peligroso, así que más vale que te prepares.

1. MERCADO EN CIUDAD MARINA

Antes de seguir tu camino, deberías echarle un vistazo a Ciudad Marina. En la casa de Olga puedes conseguir Cintas a diario, y en el Mercado Marino puedes comprar sellos que adornen tus PokéBall. Y todo es distinto cada día de la semana.



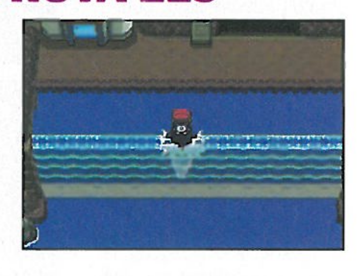
2. EL REGALO DE YASMINA

Si tratas de salir de Ciudad Marina por el norte, el Rival te alcanzará con ganas de demostrar que puede llegar a tu nivel. Yasmina os ve charlar como amigos y por ello decide regalarte la MO07 (Cascada).



3. CRUZA LA RUTA 223

La Ruta 223 es puramente marina, por lo que deberás ir surfeando casi todo el rato. Hay muchos nadadores dispuestos a retarte, pero el camino es directo. Al final te encuentras una cascada que debes superar gracias a la nueva MO.



ENTRENADORES

Ciudad Marina

El Gimnasio Marino está vigilado por 8 entrenadores con gran preferencia por los Pokémon de tipo Eléctrico.

Ruta 223

Hay 13 entrenadores, casi todos nadadores con Pokémon acuáticos a mansalva. También es buena zona de Buscapelea, con 5 entrenadores mejorando sus equipos.

¡HAZTE CON TODOS!

Ruta 223

En la Ruta 223 sólo hay Tentacruel, Pelipper y Mantyke.

OBJETOS

Ciudad Marina

- **PIEDRATRUENO:** Al norte de Faro Visión.
- **TABLA TRUENO:** Junto a la entrada a Faro Visión. Precisas usar el Zahorí.
- **CARBURANTE:** Al este de Mercado Marino, con Zahorí.
- **MT57 (RAYO CARGA):** Premio por derrotar al Líder Lectro.
- **MO07 (CASCADA):** Regalo de Yasmina tras derrotar a Lectro.

Ruta 223

- **ESC. CORAZÓN:** Islote del sur.
- **MT19 (DANZA LLUVIA):** Al oeste, por un camino entre rocas.
- **ESC. CORAZÓN Y ULTRABALL:** En la isla principal.
- **BUCEO BALL:** Islote del norte.
- **CARAMELORARO:** Zona de agua poco profunda al noreste.

CONSEJOS

Faro Visión

El Faro Visión guía a los barcos señalando la presencia de Ciudad Marina. En su estancia superior se encuentra el Líder Lectro, aburrido por no encontrar rival. Si usas los prismáticos del faro, verás la Liga Pokémon a lo lejos.

Casa de Olga

Visita a Olga en distintos días de la semana y te pedirá que le cuentes una historia. Si lo haces te regalará una Cinta distinta cada día, que pondrás en el primer Pokémon de tu equipo. Los lunes regala la Cinta Alerta, los martes la Cinta Impacto, los miércoles la Cinta Abatimiento, los jueves la Cinta Descuido, los viernes la Cinta Relax, los sábados la Cinta Cabezada y los domingos la Cinta Sonrisa.

Mercado Marino

El Mercado Marino es el mayor centro comercial de Sellos de PokéBall de Sinnoh. En función del día de la semana estarán a la venta distintos Sellos. Para comprar se necesita haber conseguido la Caja Sellos en Pueblo Sosiego.

En el primer mostrador a la izquierda una chica analiza el nivel de entrenamiento del primer Pokémon de tu equipo. Si ha recibido el máximo de puntos de esfuerzo posible (510 EV's), le entregará la Cinta Esfuerzo.

Poké-Reloj

En la casa junto a la Roca Munchlax (se precisa Treparrocas) vive un chico que diseña funciones para el Poké-Reloj. Para que te las active debes enseñarle un Pokémon de una naturaleza concreta, en este orden:

1.- Calendario: Muestra un calendario del mes actual que señala el día. Naturaleza seria.
2.- Artista Puntos: Esta función te permite hacer diseños de tamaño 24x20. Naturaleza ingenua.
3.- Ruleta: Dibuja los resultados y actívala para que decida. Naturaleza rara.

4. CALLE VICTORIA I

Antes de adentrarte en la Calle Victoria, recupérate en el Centro Pokémon. Nada más entrar, cruza el puente hacia el norte y luego hacia el este. Si quieres recoger objetos puedes bajar con Treparrocas al principio o bajar las escaleras. Cruza un nuevo puente al norte hasta que tengas que usar Treparrocas. Dirígete ahora al oeste procurando no saltar los bordes, y sube por las escaleras del oeste. Tras derrotar a la Entre. guay, sube las escaleras a la sala del oeste.





ENTRENADORES

Calle Victoria

La Calle Victoria cuenta con los 14 entrenadores más poderosos que te has encontrado hasta ahora, con Pokémon entre los niveles 43 y 50. La zona secreta cuenta con otros 14 entrenadores aún más fuertes.

OBJETOS

Calle Victoria

- **MT41 (TORMENTO):** Piso F1: Al suroeste con Treparrocas.
- **MÁX.REPEL:** Piso F1: En el centro tras un puente.
- **PEPITA:** Piso F1: Bajo el puente del noroeste.
- **ULTRABALL:** Piso F1: Pasillo central, junto al Karateka.
- **CARAMELORARO:** Piso F1: Acceso desde Piso B1 al suroeste.
- **GARRAFILADA:** Piso F1: Pasillo bajo el puente noroeste.
- **ZINC:** Piso F1: Al noreste, junto al señor gordo.
- **MÁX.REVIVIR:** Piso F1: Con Treparrocas junto al puente noroeste.
- **ELIXIR MÁX.:** Piso F2: Usando la Bicicleta al noroeste.
- **CARAMELORARO:** Piso F2: Al norte de las rocas del suroeste.
- **RESTAU.TODO (X2):** Piso F2: Donde las rocas redondas, al sureste. Y otro con la Bici al este.
- **MT71 (ROCA AFILADA):** Piso F2: Usando la Bicicleta al noreste.
- **MT79 (PULSO UMBRÍO):** Piso F2: Acceso desde Piso F1 noroeste.
- **ESC. CORAZÓN:** Piso B1: Al sureste.
- **MT59 (PULSO DRAGÓN):** Piso B1: Bajando la cascada del noroeste.
- **ELIXIR MÁX.:** Piso B1: Junto a las escaleras del noroeste.
- **ULTRABALL:** Piso B1: Al noreste.
- **CALCIO:** Piso B1: Al sureste.

Calle Victoria (Zona Secreta)

- **PIEDRA NOCHE Y RESTAU. TODO:** Al noroeste, usando Fuerza.
- **ESC.CORAZÓN:** Al noroeste, junto al lago del norte.
- **MÁS PS Y PEPITA:** Junto a la salida noreste.
- **ULTRABALL (X2):** Al norte del laberinto y otra al noreste del lago suroeste, con Surf.
- **CARAMELORARO:** Al sur del laberinto.
- **RESTOS:** Al este del lago suroeste, con Surf.

¡HAZTE CON TODOS!

Calle Victoria

Hay muchos Pokémon de tipo Roca como Graveler, Onyx, Rhydon o Gabite. En la sala con lagos también hay Floatzel y Azumarill.

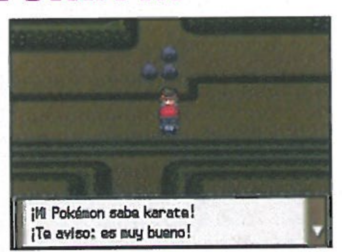
5. CALLE VICTORIA II

Usa Golpe Roca y Fuerza para ir al sur. Tras pelear con un Entre. guay, usa Fuerza y Golpe Roca y ve al este. Tras otro Entre. guay y un Veterano, ve a la zona este, sal y entra para empujar las rocas de forma correcta.



6. CALLE VICTORIA III

En la sala principal, baja con Treparrocas y ve al extremo este. Llegas a una sala con lagos. Usa Surf para cruzar el grande hacia el norte, y Cascada para subir. Baja la siguiente cascada, pilla MT59, y sube-baja la final para volver a sala principal.



7. CALLE VICTORIA IV

En la sala principal, sigue al oeste, derrota al Veterano. Baja por su camino al sur, ve al este y usa Treparrocas para subir de piso. Derrota a un Entre. guay y cruza el último puente hacia la Liga Pokémon. Por allí hay Garrafilada y la MT79.



Zona secreta de Calle Victoria

Una vez tengas la PokéDex Nacional y te hayas pasado la Liga Pokémon, el señor gordo te dejará avanzar a una nueva zona de la Calle Victoria que lleva a la Ruta 224. En esta zona deberás contar con la ayuda de Sémola, una entrenadora que tiene un Arcanine al nivel 59 con Vel. Extrema, Colm. Ígneo, Refuerzo y Agilidad.

Durante este modo tú manejarás un Pokémon y el compañero CPU el suyo, contra dos Pokémon salvajes. Tu objetivo es atravesar la zona con ese compañero. En este modo deberás acabar con el primer Pokémon salvaje para poder tratar de capturar el segundo.

Al final de cada batalla todos tus Pokémon y los suyos serán revividos, curados de cualquier cambio de estado y restaurados en PS. Toda la experiencia será para tus Pokémon, así que es una buena ocasión para entrenar.


Pokémon
Mundo misterioso
EXPLORADORES DEL CIELO
©2009 Pokémon. ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2009 CHUNSOFT. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo.
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es


Pokémon™
Mundo misterioso
EXPLORADORES DEL CIELO
The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es

LA LIGA POKéMON

¡Ya has llegado! Ahora sólo debes derrotar a los cuatro miembros del Alto Mando y a una vieja conocida: Cintia, la Campeona de Sinnoh.

1. PREPARACIÓN PREVIA

Lo primero es prepararse a conciencia. En esta ocasión no te basta con sanar a tu equipo Pokémon, sino que debes hacerte con buenos objetos de recuperación. Mira el cuadro de consejos para la preparación mínima.



2. BATALLA CON EL RIVAL

El Rival aprovecha para un último reto antes de que te enfrentes a la Liga Pokémon. Siempre usará a Starapator, Heracross y Snorlax (niveles 48, 48 y 49). Sus Floatzel, Roserade y Rapidash (tendrá dos de estos según tu starter) están al nivel 47. Su Pokémon de mayor nivel sigue siendo su starter, de nivel 51. En general, esta batalla no te debería costar demasiado ganarla; si tienes problemas es que debes entrenar mucho más antes de ir a por el Alto Mando.





LOS POKéMON DEL RIVAL		
SI ESCOGISTE A TURTWIG	SI ESCOGISTE A CHIMCHAR	SI ESCOGISTE A PIPLUP
Staraptor de nivel 48	Staraptor de nivel 48	Staraptor de nivel 48
Heracross de nivel 48	Heracross de nivel 48	Heracross de nivel 48
Snorlax de nivel 49	Snorlax de nivel 49	Snorlax de nivel 49
Floatzel de nivel 47	Rapidash de nivel 47	Floatzel de nivel 47
Roserade de nivel 47	Roserade de nivel 47	Rapidash de nivel 47
Infernape de nivel 51	Empoleon de nivel 51	Torterra de nivel 51

CONSEJOS

La preparación mínima

Estas son las recomendaciones mínimas para poder afrontar la Liga Pokémon con garantías:

1.Equipo: Al menos tres Pokémon a nivel 55. Pueden ser menos pero de mucho más nivel (60), o más y un poco menos nivel (53). Deben complementarse bien y poder superar a todos los Pokémon del Alto Mando (analiza sus equipos).

2. Mochila: Lo mejor es siempre llevar al menos 15 Revivir, 15 Restau. Todo, 15 Poción y 5 Cura Total. Objetos como Elixir o Máx. Revivir ayudan lo suyo, así que no los descartes.

3. ALTO MANDO ALECRÁN

Alecrán es el primer miembro del Alto Mando y el más sencillo. Casi todos sus Pokémon son de tipo Bicho y caen ante golpes duros de tipo Fuego y Volador. Ten cuidado con la velocidad de Yanmega y no te fíes de la resistencia de Vespiquen. Contra Scizor usa un ataque de Fuego para tener el KO directo asegurado, y lo mismo para Heracross con un ataque volador. El único Pokémon que no es de tipo Bicho es Drapion, cuya única debilidad es el tipo Tierra.





LOS POKéMON DEL ALTO MANDO ALECRÁN				
YANMEGA	SCIZOR	HERACROSS	VESPIQUEN	DRAPION
NV. 49	NV. 49	NV. 51	NV. 50	NV. 53
Tajo Aéreo	Cabezahierro	Terremoto	Al Ataque	Tijera X
Zumbido	Tijera X	A Bocajarro	A Defender	Veneno X
Doble Equipo	Tajo Umbrío	Tajo Umbrío	Auxilio	Colm. Hielo
Ida y Vuelta	Ataque Rápido	Roca Afilada	Joya de Luz	Golpe Aéreo
Hab: Impulso	Hab: Enjambre	Hab: Enjambre	Hab: Presión	Hab: Armad. Bat.

4. ALTO MANDO GAIA

Su especialidad: Pokémon tipo Tierra. En general son débiles a los ataques de Agua y Hielo. Procura tener algún ataque especial de tipo Planta. Y ojo con el Terremoto de Gliscorm, la Tormenta de Arena de Hippowdon y del gran poder de Rhyperior.



LOS POKéMON DEL ALTO MANDO GAIA				
WHISCASH	GLISCOR	GOLEM	HIPPOWDON	RHYPERIOR
NV. 50	NV. 53	NV. 52	NV. 52	NV. 55
Tierra Viva	Terremoto	Terremoto	Terremoto	Terremoto
Acua Cola	Colm. Rayo	Puño Fuego	Roca Afilada	Megacuerno
Cabezazo Zen	Colm. Hielo	Puño Trueno	Triturar	Alud
Torm. Arena	Colm. Ígneo	Torm. Arena	Bostezo	Romperrocas
Hab: Despiste	Hab: Corte Fuerte	Hab: Cabeza Roca	Hab: Chorro Arena	Hab: Pararrayos

5. ALTO MANDO FAUSTO

Fausto es fan de los Pokémon de tipo Fuego, así que explota su debilidad a los tipos Agua, Tierra y Roca. Houndoom será el primero en caer, pero ojo con su Lanzallamas. Ten mucho cuidado también con Rapidash y su Envite Ígneo. Flareon no es un gran atacante, pero su Fuego Fatuo puede molestar mucho. Contra Infernape también puedes usar ataques voladores. Su mejor Pokémon es Magmortar, golpéale mejor con ataques físicos.





LOS POKéMON DEL ALTO MANDO FAUSTO				
HOUNDOOM	FLAREON	RAPIDASH	INFERNAPE	MAGMORTAR
NV. 52	NV. 55	NV. 53	NV. 55	NV. 57
Lanzallamas	Sofoco	Envite Ígneo	Envite Ígneo	Lanzallamas
Bomba Lodo	Ataque Rápido	Rayo Solar	Puño Trueno	Rayo
Pulso Umbrío	Giga Impacto	Bote	Ultra Puño	Rayo Solar
Día Soleado	Fuego Fatuo	Día Soleado	Terremoto	Hiperrayo
Hab: Madrugar	Hab: Absor. Fuego	Hab: Fuga	Hab: Mar Llamas	Hab: Cuerpo Llama

6. ALTO MANDO DELOS

Sus Pokémon tipo Psíquico son débiles a ataques de tipo Fantasma y Siniestro y a buenos golpes físicos (a Bronzong, ataques de Fuego). La clave es que tus Pokémon sean más rápidos y golpeen con ataques físicos.



LOS POKéMON DEL ALTO MANDO DELOS				
MR. MIME	ESPEON	BRONZONG	ALAKAZAM	GALLADE
NV. 53	NV. 55	NV. 54	NV. 56	NV. 59
Psíquico	Psíquico	Psíquico	Psíquico	Psico-corte
Rayo	Bola Sombra	Terremoto	Energibola	Puño Drenaje
Reflejo	Doble Rayo	Giro Bola	Onda Certera	Hoja Aguda
Pantalla Luz	Ataque Rápido	Paz Mental	Recuperación	Roca Afilada
Hab: Insonorizar	Hab: Sincronía	Hab: Levitación	Hab: Sincronía	Hab: Impasible

7. CAMPEONA CINTIA

Cintia es el entrenador más poderoso al que te has enfrentado. Su equipo está equilibrado, aunque tres de sus Pokémon son débiles al tipo Hielo (Garchomp, Roserade, Togekiss), dos al tipo Fuego (Lucario, Roserade) y dos al tipo Eléctrico (Milotic, Togekiss). Cualquiera de sus Pokémon es capaz de resistir bien los golpes y de golpear con potencia, lo cual garantiza que ésta será una batalla muy dura.



LOS POKéMON DE LA CAMPEONA CINTIA		
SPIRITOMB	ROSERADE	TOGEKISS
NV. 58	NV. 58	NV. 60
Psíquico	Energibola	Tajo Aéreo
Pulso Umbrío	Tóxico	Esfera Aural
Viento Plata	Bomba Lodo	Hidropulso
Bola Sombra	Paranormal	Onda Voltio
Hab: Presión	Hab: Cura Natural	Hab: Entusiasmo
LUCARIO	MILOTIC	GARCHOMP
NV. 60	NV. 58	NV. 62
Esfera Aural	Surf	Carga Dragón
Bola Sombra	Rayo Hielo	Terremoto
Vel. Extrema	Manto Espejo	Lanzallamas
Roca Afilada	Pulso Dragón	Giga Impacto
Hab: Impasible	Hab: Escama Esp.	Hab: Velo Arena

¡HAZTE CON TODOS!

Como cada mes, encontraréis en esta sección todos los Pokémon que podéis capturar durante los capítulos que os hemos detallado en las

Ruta 222

MAGNEMITE
- **Niveles:** 39
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 81
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

MAGNETON
- **Niveles:** 41
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 82
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

ELECTABUZZ
- **Niveles:** 39 a 41
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 125
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 20% noche.
- **Esfuerzo:** +2 Vel.

WINGULL
- **Niveles:** 38
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 278
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel.

PELIPPER
- **Niveles:** 40
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 279
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

LUXIO
- **Niveles:** 38 a 40
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 404
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

FLOATZEL
- **Niveles:** 38 a 41
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 419
- **Probabilidad:** 20% alba y día, 40% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

CHATOT
- **Niveles:** 38
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 441
- **Probabilidad:** 10% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

FLAAFFY
- **Niveles:** 38 a 41
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 180
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

SKITTY
- **Niveles:** 36 a 40
- **Método:** Plagas Pokémon
- **Dex:** 216
- **Probabilidad:** 40% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Ruta 223

TENTACRUEL
- **Niveles:** 30 a 50
- **Método:** Surf
- **Dex:** 73
- **Probabilidad:** 60% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def

PELIPPER
- **Niveles:** 30 a 50
- **Método:** Surf
- **Dex:** 279
- **Probabilidad:** 30% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

MANTYKE
- **Niveles:** 30 a 40
- **Método:** Surf
- **Dex:** 458
- **Probabilidad:** 10% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

Calle Victoria - Piso F1

GOLBAT
- **Niveles:** 42 a 43
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 5% alba y día, 15% noche noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GRAVELER
- **Niveles:** 40 a 42
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 75
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 20% noche
- **Esfuerzo:** +2 Def.

ONIX
- **Niveles:** 41 a 42
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 95
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Def

RHYHORN
- **Niveles:** 41
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 111
- **Probabilidad:** 20% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Def

RHYDON
- **Niveles:** 41 a 43
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 112
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

STEELIX
- **Niveles:** 42
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 208
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Def

GABITE
- **Niveles:** 41
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 444
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

Calle Victoria - Piso B2

GOLBAT
- **Niveles:** 47 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 5% alba y día, 15% noche noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GRAVELER
- **Niveles:** 47 a 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 307
- **Probabilidad:** 15% alba y día, 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 Def.

DEWGONG
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 87
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def

AZUMARILL
- **Niveles:** 47 a 59
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 459
- **Probabilidad:** 30% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +3 PS

FLOATZEL
- **Niveles:** 48 a 50
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 419
- **Probabilidad:** 30% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GABITE
- **Niveles:** 49
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 444
- **Probabilidad:** 5% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att

LOS ENTRENADORES

No podían faltar a la cita. Son los entrenadores que veréis, con los que combatiréis (o no) y que os ganarán (o no) a lo largo del paso a paso por el que nos vaya llevando la guía.

Ruta 222

NIÑO BIEN BORJA

- **Pokémon:** Luxray
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Luxray
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Luxray
- **Nivel:** 61
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

MODELO IRATI

- **Pokémon:** Lopunny
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

POLICÍA TOMÁS

- **Pokémon:** Noctowl
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 43

MARINERO MARC

- **Pokémon:** Mantyke
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def
- **Buscapelea:** Nv. 52, 58

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel:** 52
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** Nv. 52 y 58

PLAYERO MIGUE

- **Pokémon:** Remoraid
- **Nivel:** 44
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Buscapelea:** -

MARINERO LUAR

- **Pokémon:** Wingull
- **Nivel:** 41
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Shellos
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** -

PLAYERA LOLA

- **Pokémon:** Remoraid
- **Nivel:** 44
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Buscapelea:** -

POKÉCHICA MARI

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

PESCADOR DOMINGO

- **Pokémon:** Magikarp
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 50 y 54

PESCADOR SAMU

- **Pokémon:** Magikarp
- **Nivel:** 41
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Finneon
- **Nivel:** 41
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Remoraid
- **Nivel:** 41
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

PESCADOR CÁNDIDO

- **Pokémon:** Magikarp
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Finneon
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Feebas
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

PESCADOR URDINSO

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Remoraid
- **Nivel:** 40
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

Ciudad Marina

ESCOLAR TIARA

- **Pokémon:** Pachirisu
- **Nivel:** 47
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

ESCOLAR PEPITO

- **Pokémon:** Magneton
- **Nivel:** 47
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Buscapelea:** -

GUITARRISTA PACO

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel:** 44
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Luxio
- **Nivel:** 44
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Luxio
- **Nivel:** 44
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

POKéCHICA MARIETA

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Pikachu
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

GUITARRISTA ARIEL

- **Pokémon:** Raichu
- **Nivel:** 47
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY DAFNE

- **Pokémon:** Electabuzz
- **Nivel:** 47
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Raichu
- **Nivel:** 48
- **Esfuerzo:** +3 Vel
- **Buscapelea:** -

Ruta 223

NADADORA MIRANDA

- **Pokémon:** Lumineon
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** Nv. 59

- **Pokémon:** Shellder
- **Nivel:** 59
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Buscapelea:** Nv. 59



NADADORA ZUMAIA

- **Pokémon:** Bibarel
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Azumarill
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Buscapelea:** -

NADADOR ÓSCAR

- **Pokémon:** Mantyke
- **Nivel:** 41
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Remoraid
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Mantine
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def
- **Buscapelea:** -

NADADORA MARINA

- **Pokémon:** Marill
- **Nivel:** 41
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Wingull
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Golduck
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Buscapelea:** -

NADADOR CORNELIO

- **Pokémon:** Wingull
- **Nivel:** 40
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Octillery
- **Nivel:** 44
- **Esfuerzo:** +1 Att +1Sp Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Pelipper
- **Nivel:** 44
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** -

NADADOR RICARDO

- **Pokémon:** Tentacruel
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def
- **Buscapelea:** -

NADADORA CIRA

- **Pokémon:** Wingull
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Buscapelea:** Nv. 59

- **Pokémon:** Seaking
- **Nivel:** 44
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 59

- **Pokémon:** Wailmer
- **Nivel:** 56
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** Nv. 56

NADADOR GIL

- **Pokémon:** Floatzel
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** Nv. 57

- **Pokémon:** Tentacruel
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def
- **Buscapelea:** Nv. 57

- **Pokémon:** Qwilfish
- **Nivel:** 57
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Buscapelea:** Nv. 57

MARINERO DIMAS

- **Pokémon:** Pelipper
- **Nivel:** 40
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** Nv. 56

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** Nv. 60

- **Pokémon:** Shellos
- **Nivel:** 44
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Buscapelea:** Nv. 56

- **Pokémon:** Gastrodon
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** Nv. 58

NADADORA GAIETANA

- **Pokémon:** Golduck
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Buscapelea:** -

NADADORA CANDELA

- **Pokémon:** Lumineon
- **Nivel:** 44
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Pelipper
- **Nivel:** 42
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Buscapelea:** -

NADADOR FRANCISCO

- **Pokémon:** Tentacool
- **Nivel:** 41
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def
- **Buscapelea:** Nv. 60

- **Pokémon:** Golduck
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Buscapelea:** Nv. 52

- **Pokémon:** Relicanth
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +1 PS +1 Def
- **Buscapelea:** Nv. 58

NADADOR TABOR

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

Calle Victoria

MÉDIUM TELÉMACO

- **Pokémon:** Haunter
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gardevoir
- **Nivel:** 46
- **Esfuerzo:** +3 Sp Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gengar
- **Nivel:** 46
- **Esfuerzo:** +3 Sp Att
- **Buscapelea:** -

ORNITÓLOGA PALOMA

- **Pokémon:** Noctowl
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Togetic
- **Nivel:** 47
- **Esfuerzo:** +2 Sp Def
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY TAMARA

- **Pokémon:** Blissey
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Glalie
- **Nivel:** 46
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Magnezone
- **Nivel:** 48
- **Esfuerzo:** +3 Sp Att
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY OMAR

- **Pokémon:** Mamoswine
- **Nivel:** 45
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Mothim
- **Nivel:** 46
- **Esfuerzo:** +1 Att +1Sp Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Rampardos
- **Nivel:** 48
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Buscapelea:** -

ENTRE. GUAY CARMEN

- **Pokémon:** Clefable
- **Nivel:** 47
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Torterra
- **Nivel:** 48
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 Def
- **Buscapelea:** -

VETERANO EUSEBIO

- **Pokémon:** Staraptor
- **Nivel:** 47
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Lickilicky
- **Nivel:** 47
- **Esfuerzo:** +3 PS
- **Buscapelea:** -

DÚO NAGA Y NOA

- **Pokémon:** Staraptor
- **Nivel:** 50
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Ambipom
- **Nivel:** 50
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Buscapelea:** -

KARATEKA AITAMI

- **Pokémon:** Machamp
- **Nivel:** 48
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Buscapelea:** -

KARATEKA AITAMI

- Pokémon: Machamp
- Nivel: 48
- Esfuerzo: +3 Att
- Buscapelea: -

MÉDIUM ÁSTRID

- Pokémon: Chimecho
- Nivel: 44
- Esfuerzo: +1 Sp Att +1 Sp Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Absol
- Nivel: 45
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Dusknoir
- Nivel: 46
- Esfuerzo: +1 Def +2 Sp Def
- Buscapelea: -

DÚO CAÍN Y KA

- Pokémon: Lumineon
- Nivel: 50
- Esfuerzo: +2 Vel
- Buscapelea: -

- Pokémon: Rapidash
- Nivel: 50
- Esfuerzo: +2 Vel
- Buscapelea: -

ENTRE. GUAY ÍÑIGO

- Pokémon: Rhydon
- Nivel: 47
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Carnivine
- Nivel: 48
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

DOMADRAGÓN RODRIGO

- Pokémon: Altaria
- Nivel: 45
- Esfuerzo: +2 Sp Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Gabite
- Nivel: 47
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

VETERANO EDGAR

- Pokémon: Porygon-Z
- Nivel: 46
- Esfuerzo: +1 Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Tangrowth
- Nivel: 46
- Esfuerzo: +2 Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Empoleon
- Nivel: 46
- Esfuerzo: +3 Sp Att
- Buscapelea: -

DOMADRAGÓN IKER

- Pokémon: Gible
- Nivel: 43
- Esfuerzo: +1 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Swablu
- Nivel: 42
- Esfuerzo: +1 Sp Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Gabite
- Nivel: 47
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

Calle Victoria - Piso B2 con Sémola

ENTRE. GUAY MIGUAN

- Pokémon: Metang
- Nivel: 55
- Esfuerzo: +2 Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Ludicolo
- Nivel: 56
- Esfuerzo: +3 Sp Def
- Buscapelea: -

ENTRE. GUAY BEATRIZ

- Pokémon: Marowak
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +2 Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Kangaskhan
- Nivel: 57
- Esfuerzo: +2 PS
- Buscapelea: -

MÉDIUM CATALINA

- Pokémon: Mr. Mime
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +2 Sp Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Mismagius
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +1 Sp Att +1 Sp Def
- Buscapelea: -

MÉDIUM MELCHOR

- Pokémon: Shuppet
- Nivel: 53
- Esfuerzo: +1 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Alakazam
- Nivel: 55
- Esfuerzo: +3 Sp Att
- Buscapelea: -

KARATEKA SANTSO

- Pokémon: Mankey
- Nivel: 51
- Esfuerzo: +1 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Machoke
- Nivel: 53
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Infernape
- Nivel: 55
- Esfuerzo: +1 Att +1 Vel +1 Sp Att
- Buscapelea: -

VETERANO JAREN

- Pokémon: Parasect
- Nivel: 53
- Esfuerzo: +2 Att +1 Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Rhydon
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Magmar
- Nivel: 55
- Esfuerzo: +2 Sp Att
- Buscapelea: -

ORNITÓLOGA CELESTE

- Pokémon: Murkrow
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +1 Vel
- Buscapelea: -

- Pokémon: Xatu
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +1 Vel +1 Sp Att
- Buscapelea: -

DOMADRAGÓN JORGE

- Pokémon: Dratini
- Nivel: 52
- Esfuerzo: +1 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Gabite
- Nivel: 56
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

MÉDIUM GABIOT

- Pokémon: Dusknoir
- Nivel: 56
- Esfuerzo: +1 Def +2 Sp Def
- Buscapelea: -

MÉDIUM BUSA

- Pokémon: Chimecho
- Nivel: 52
- Esfuerzo: +1 Sp Att +1 Sp Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Haunter
- Nivel: 52
- Esfuerzo: +2 Sp Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Gengar
- Nivel: 55
- Esfuerzo: +3 Sp Att
- Buscapelea: -

KARATEKA YUMTZIL

- Pokémon: Heracross
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Machamp
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +3 Att
- Buscapelea: -

VETERANO AURELIO

- Pokémon: Forretress
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +2 Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Gyarados
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +2 Att
- Buscapelea: -

- Pokémon: Hippowdon
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +2 Def
- Buscapelea: -

ENTRE. GUAY ACHI

- Pokémon: Gastrodon
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +2 PS
- Buscapelea: -

- Pokémon: Beedrill
- Nivel: 54
- Esfuerzo: +2 Att +1 Sp Def
- Buscapelea: -

- Pokémon: Electrode
- Nivel: 55
- Esfuerzo: +2 Vel
- Buscapelea: -

ENTRE. GUAY CLARITA

- Pokémon: Swalot
- Nivel: 53
- Esfuerzo: +2 PS
- Buscapelea: -



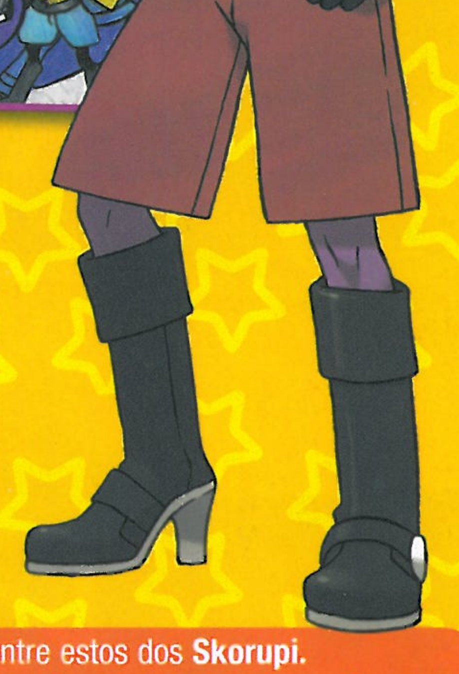
¿Quieres ver tus dibujos publicados?, ¿resolver las actividades más divertidas?, ¿leer los diálogos más originales? ¡Esta es tu sección, entrenador!



Aitor Prieto Reyes (BArcelona)



Jacobo Extremiana (Zaragoza)



Busca las diferencias

Encuentra las **seis diferencias** que hay entre estos dos **Skorupi.** Fíjate bien, ten la antena puesta porque... ¡ya hemos encontrado una!



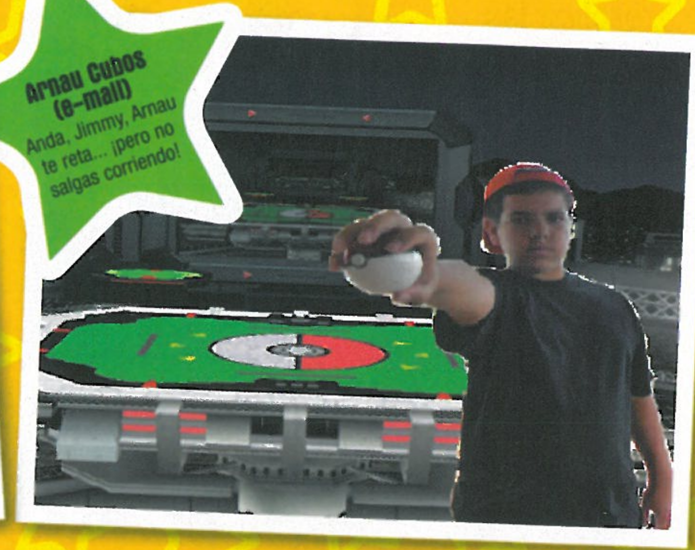


Los Fans de Pokémon



Pedro Moreno, (e-mail)
¡¡¡Jimmy!!! ¡Los Pokémon de Pedro se salen de la foto!

Arnau Cubos (e-mail)
Anda, Jimmy, Arnau te reta... ¡pero no salgas corriendo!



Antonio Priego, 11 años (Córdoba)
Menuda colección. Nos da mucha envidia.



Samuel Cosano, 11 años (Córdoba)
Y la de Samuel también mola un montón...



Es Pokémon, pero...

¿Cuál? Juegos de Pokémon hay muchos, y un buen entrenador los conoce todos. Hemos seleccionado cuatro imáganes de diversos pokejuegos, y ahora te toca a ti decir cuales son... Jimmy ya las ha adivinado todas... porque ha mirado la solución de aquí al lado, qué tío.

1



2



4



3



LLAMADAS (¡eee-ooo!)

¡Participa!

¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿inventártelos?, ¿hacerte fotos disfrazado de Pokémon?, ¡¿disfrazar a tu perro de Pokémon y hacerle fotos?!, ¡¿hacer cualquier cosa que tenga que ver con los Pokémooon?!... Envíalo todo al correo electrónico de la revista: **nintendoaccion@axelspringer.es**

Soluciones pasatiempos

Diferencias Chimchar



Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Perla/Diamante (DS)
2. Pokémon Ranger Xploradores de Almia (DS)
3. Pokémon Link (DS)
4. Pokémon Ranger (Wii)



Martín Martínez, 14 años (Castellón)



Julia Calero, 10 años (Barcelona)



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE



Que no, que no hay forma de pillar a Oak, amigos. Si le preguntáis por los Puntos de Esfuerzo, hará una verdadera disertación sobre sus usos y utilidades; si queréis saber cosas sobre la guardería, tiene a mano todas las combinaciones; si hiláis más fino con los carameloraros, el tío se sabe todos los trucos; y los de Mundo Misterioso 3... ¡y hasta las fichas de Palkia y Dialga!

Inciensos en la crianza

Hola me llamo David y me gustaría hacerle unas preguntas:

1.- ¿Puede salir un Eevee hembra si junto un Eevee macho y un Ditto?

Claro que puede. Lo que pasa es que en la especie de Eevee y sus evoluciones hay 7 machos por cada hembra. Es decir, que solo 1 de cada 8 crías de Eevee serán hembras. Deja que pongan Huevos y ve eclosionándolos hasta que alguno sea hembra.

2.- ¿Si junto cualquiera de las evoluciones de Eevee con un Ditto en la Guardería, saldrá un Eevee o la evolución?

Saldrá un Eevee. Así podrás tener más fácilmente a las 7 evoluciones distintas que tiene.

3.- ¿Dos Pokémon pueden tener más de un Huevo?

Dos Pokémon pueden tener todos los Huevos que quieras, siempre que sean de la misma especie o grupo Huevo. De dichos Huevos siempre saldrán Pokémon de la especie de la madre (si es Ditto, de la otra especie).

Sólo hay algunas excepciones: De cualquier Nidoran macho, Nidorino o Nidoking criando con Ditto o Nidoran hembra, puede salir tanto Nidoran macho como Nidoran hembra. De cualquier Illumise o Volbeat criando con Ditto o Illumise puede salir un Illumise o un Volbeat.

Por último, hay algunas especies que si llevan un Incienso equipado en la Guardería tienen crías de una pre-evolución nueva, como es el caso de Chansey y Blissey para Happiny (Incienso Duplo), de Mr. Mime para Mime Jr. (Incienso Raro), de Snorlax para Munchlax (Incienso Lento), de Sudowoodo para Bonsly (Incienso Roca), de Mantine para Mantyke (Incienso Aqua), de Roselia y Roserade para Budew (Incienso Floral), de Chimecho para Chingling (Incienso Puro), de Marill y Azumarill para Azurill (Incienso Marino) y de Wobbuffet para Wynaut (Incienso Suave).

4.- En Pokémon XD, ¿cómo se puede purificar totalmente a Lugia?, ¿es cuestión de paciencia?

Lugia es el experimento XD001 de Cífer para lograr Pokémon imposibles de purificar, por eso los métodos normales no son útiles con él. Para purificarlo, pon a Lugia en uno de los cuartos centrales de la Cámara de Purificación habiendo rellenado el resto de cuartos con Pokémon efectivos unos con otros en el sentido de las agujas del reloj.

5.- ¿Cuándo sale Pokémon Mundo Misterioso: Exploradores del Cielo?

Está a la venta desde el 20 de noviembre; de hecho, en el número anterior tienes una completa review.

David Marí
e-mail

La ciudad de Croagunk

Hola Profesor Oak, es la primera vez que escribo y me gustaría que me respondiera a estas preguntas:

1.- Una vez me posé en el cartel del Croagunk con un agujero (en ciudad Pradera), y de repente vino un Croagunk de verdad, miró a ambos lados y entró en el Gran Pantano, ¿me lo podría explicar?

Como seguro que sabes, la mascota oficial de Ciudad Pradera es precisamente Croagunk. Si te pones en el cartel a veces aparece Croagunk dándose un paseo.

2.- Después de lo ocurrido en la Montaña Dura, Handsome se queda en el casino, ¿alguna vez luchará conmigo?

No, debe estar investigando por qué en D/P las tragaperras funcionaban y ahora en la Edición Platino no lo hacen.

Juan Delgado
e-mail

Electrizador y Magmatizador

Hola me llamo Javi Selma Rubio, es la segunda vez que escribo y me gustaría que me respondiera:

1.- ¿Para que sirve el Magmatizador o el Electrizador?

Estos objetos sirven para evolucionar a Magmar en Magmortar y a Electabuzz en Electivire. Sencillamente, equípale a Magmar el Magmatizador e intercámbialo con un amigo para que evoluciones en Magmortar. Haz lo mismo con el Electrizador en Electabuzz y evolucionará en Electivire.

2.- ¿Me podría decir los ataques que aprenden los Pokémon Giratina, Palkia y Dialga?

Los de Giratina los pusimos hace muy poco, pero te pongo los de los otros Pokémon en unas fichas en las páginas siguientes.

3.- ¿Hay más novedades de Pokémon Plata y Oro?, ¿será al estilo de siempre o habrá cambios en los gráficos y en la historia?

En general la historia seguirá el ritmo de las Ediciones Plata y Oro originales, pero incluirá muchas subtramas nuevas y apariciones de personajes importantes de las regiones de Hoenn y Sinnoh.

Y en cuanto al aspecto, es evidente que ha mejorado mucho. Se trata de los gráficos más trabajados en cualquier juego portátil de Pokémon hasta el momento, todo un salto desde la Edición Platino y no digamos ya desde las ediciones originales.

4.- ¿Cuántas Cintas hay que tener en Platino para poder entrar en el Club de Cintas que hay en la zona descanso?
Entre todos los Pokémon de tu equipo debes tener al menos 10 Cintas. La forma más sencilla de conseguirlas es con la ayuda de la señora de Ciudad Marina que regala una Cinta distinta cada día de la semana, además de pasarte la Liga Pokémon. Si no puedes esperar, anímate a participar en Super Concursos en Ciudad Corazón, a llevar tus Pokémon más felices a la Ruta 213, a ver al Dr. Pisada o a ir al mercado de Ciudad Marina con los Pokémon que más hayas entrenado.



¡MENUDO GLOTÓN SERBAL! Los Caramelos Furia son un éxito de ventas en Ciudad Rocavelo, pero el Profesor Serbal se los ha zampado todos y no queda ni uno.

Javi Selma
e-mail

Pokémon en Wii

Hola profesor, me llamo Raúl y es la primera vez que escribo. Me gustaría que me respondiera unas preguntas si no es molestia.

1.- ¿Cree usted que se volverá a realizar el campeonato mundial de Pokémon otra vez en España?
Tengo la impresión de que en 2010 los españoles podríamos tener incluso más representación en el Campeonato Mundial de Pokémon, pero esto depende de cómo lo organicé The Pokémon Company.

2.- ¿Ya se sabe la fecha de lanzamiento de Pokémon Corazón Oro y Plata Alma?
Nintendo todavía no la ha revelado, pero será en primavera de 2010... posiblemente abril.

3.- ¿Cómo puedo conseguir la Lustresfera y la Diamansfera en Pokémon Platino?, ¿qué pasa cuando las consiga?
Una vez que puedas usar la MO Cascada fuera de batalla, si vuelves a la cueva de la cascada del Monte Corona encontrarás estos objetos en una pequeña gruta arriba de la cascada (truco: usa el Zahorí en la gruta y encontrarás la Tabla Pétrea).

Tras pasarte la Liga Pokémon, si hablas con la abuela de Cintia en Pueblo Caelestis, provocarás la aparición de Dialga y Palkia en Columna Lanza (la cima de Monte Corona). Ve allí con estos objetos en la Mochila y aparecerán al nivel 70 (primero Dialga, luego sal de Columna Lanza y vuelve a entrar para ver a Palkia).

4.- ¿Cree que sacarán otro Pokémon para la Wii?
Pues claro. Hace unas semanas salió Pokémon Rumble en WiiWare. Se trata de un juego en el que controlas a tu Pokémon para ir atacando en tiempo real a muchos Pokémon salvajes a la vez. Es un estilo de juego nuevo en Pokémon.

Más adelante veremos algunos Mundo Misterioso en Wii... e incluso Pikachu protagonizará un juego llamado PokéPark Wii.

Raúl Méndez
e-mail



HABLANDO CON CÉSAR El anciano fabricante de Poké Ball estará presente en los nuevos remakes, y como siempre usará Bonguris para crear Poké Ball especiales.

El truco de los Carameloraros

Hola me llamo Juanjo y tengo 10 años. Vivo en Palma de Mallorca y tengo la Edición Platino. Me gustaría que publicara mis preguntas.

1.- ¿Cuáles son los Pokémon 205, 206, y 207 y dónde los encuentro?
Entiendo que hablas de la PokéDex de Sinnoh, y que por tanto solo te hace falta verlos. Mamoswine es el Pokémon 205, lo tiene Entre. guay Omar en la Calle Victoria. También en la Calle Victoria se encuentra Glalie (Pokémon 207), en manos de Entre. guay Tamara. A Snorunt (Pokémon 206) lo puedes encontrar por la noche en Ruta 217, aunque la Esquiadora Julia los tiene.

2.- ¿Dónde se consigue la super caña?
La Supercaña te la regala un Pescador en la Zona Combate.

3.- ¿Se puede transferir el huevo de Manaphy de Pokémon Ranger a Pokémon Platino?
Puedes transferirlo a las Ediciones Diamante, Perla y Platino sin problemas.

4.- ¿En Mundo Misterioso 2 qué hay después de la Torre del Tiempo?
Pues llegará el momento de la Graduación en el PokéGremio... pero mejor que lo veas tú mismo.

5.- ¿En el Platino dónde se encuentran los Carameloraros?
Por todas partes, es cuestión de explorarse bien todas las zonas. Pero el mejor truco que podemos darte consiste en retar a las cinco criadas en la Mansión Pokémon de Ruta 212: Si las derrotas en el número de turnos que te dicen, poco después te retará un entrenador con un Blissey. Si usas Ladrón o Antojo contra ese Blissey, tu Pokémon le quitará un Carameloraro (antes no debe tener objetos equipados). Puedes hacer esto una vez al día, pero así conseguirás todos los Carameloraros que quieras.

6.- ¿Para qué sirven los Caramelos Furia y dónde se encuentran?
Los Caramelos Furia son una especialidad de Pueblo Caoba, en Johto. Es decir, sólo podrás conseguirlos en las nuevas Ediciones Oro Corazón y Plata Alma, donde sirven para obtener la MT64 Explosión en una de las vías subterráneas de Kanto. En la Edición Platino sólo se hace una breve referencia en el Centro Comercial de Ciudad Rocavelo.

7.- ¿Cuándo saldrá el Pokémon Oro Corazón y Plata Alma?
En primavera de 2010.

Juanjo
e-mail

Puntos de Esfuerzo

Hola Profesor Oak. Me llamo Borja. En primer lugar, enhorabuena por el trabajo que realizan en la revista. Quisiera preguntarle unas dudas tanto mías como de otros amigos con los que entreno, las cuales consideramos pueden interesar a más personas:

1.- Hace unos años, a través del evento de Moviplaya, conseguí a mi apreciado Deoxys, gracias al Ori-Ticket, en la edición Verde Hoja. En esa misma edición lo entrené hasta nivel 100. Mi objetivo era que mi Deoxys pudiera ser empleado en todas las formas, por lo que me informé sobre el tema de los puntos de esfuerzo, intentando que los ganase de igual manera en todos sus stats. Ahora lo transferí a mi edición Diamante, y veo que todo encaja con mi proyecto. Pero cuando lo comparo con páginas donde aparecen sus stats máximos, todos se alejan mucho de los que tiene. A muchos Pokémon míos les pasa, y a los de mis amigos. Por eso queríamos saber si es por el tema del esfuerzo. ¿Un Pokémon con un stats máximo puede tener los demás con valores decentes? ¿El crecimiento de habilidades de concurso disminuye las de combate, o son independientes?

(mi Deoxys está al máximo de Ingenio y Carisma).
Has entendido el concepto de los Puntos de Esfuerzo, pero no su utilidad. Como seguro que sabes, los Puntos de Esfuerzo son unos puntos que gana el Pokémon tras derrotar a distintas especies de Pokémon en distintas estadísticas según la especie (por ejemplo derrotar a Blissey da tres puntos en PS).

Cada Pokémon puede ganar hasta 255 Puntos de Esfuerzo en cada estadística. Pero aquí viene lo importante: sólo puede ganar 510 Puntos de Esfuerzo entre todas sus estadísticas. Por ello, lo mejor es darle 252 PE a dos stats y los 6 restantes a un tercero (al nivel 100, 4 PE suben un punto de stat, por lo que ir a 255 no sirve de nada). Es decir, que sólo dos estadísticas pueden obtener el máximo de Puntos de Esfuerzo.

Es aquí donde interviene la estrategia en el entrenamiento de los Pokémon. En el caso de tu Deoxys, no lo puedes entrenar para que sea bueno ofensiva y defensivamente a la vez, sino que hay que elegir. O bien lo entrenas para que golpee rápido y fuerte o bien para que resista los golpes más duros y pueda alterar estados y demás.

Las combinaciones básicas de esfuerzo son por tanto sencillas: un atacante físico suele tener 252 PE de Ataque y Velocidad, un atacante especial tendrá 252 PE de Ataque Especial y Velocidad, un defensor físico tiene 252 PE de PS y Defensa, y un defensor especial tiene 252 PE de PS y Defensa Especial. Por supuesto hay más combinaciones, como atacantes y defensores mixtos con 128 PE en cada ataque o defensa. Y la cosa se complica con distribuciones de PE más adaptadas a las necesidades de cada Pokémon, su función en el equipo, y situaciones a evitar. Pero con esto puedes empezar.

En todo caso, aunque apliques 252 PE en una estadística, eso no quiere decir que llegue al máximo. Las habilidades de concurso no influyen para nada, pero sí la naturaleza del Pokémon, y especialmente los Valores Individuales que tenga en cada estadística, algo así como sus genes. Pero esto ya lo aclararé otro día.

2.- Me sería muy útil, debido a lo que comento anteriormente, que evaluase mi Deoxys. No sé si es bueno o no. El otro día le derrotó un Rayquaza de un solo golpe (Enfado), usando la Forma Defensa, y no sé si es normal que ocurra.

LOS PUNTOS DE ESFUERZO SON UNOS PUNTOS QUE GANA EL POKéMON TRAS DERROTAR A DISTINTAS ESPECIES DE DIFERENTES ESTADÍSTICAS SEGÚN LA ESPECIE

He visto los stats de tu Deoxys, pero no puedo darte muchos detalles, porque es muy difícil saber cómo de buenos son sin saber exactamente su distribución de esfuerzo y naturaleza. Para evaluar los stats de un Pokémon se usan los Valores Individuales (IVs) que he comentado antes (de 0 a 31), pero para hallarlos se necesita más información.

Asumiendo una naturaleza neutral y 85 PE en cada stat, te puedo decir que un PS de 250 es regular (IV 18), un Ataque de 340 es malo (IV 13), una Defensa de 158 es buena (IV 31, seguro que tiene más esfuerzo que 85 PE), un Ataque Especial de 338 es malo (IV 11), una Defensa Especial de 136 es mala (IV 9) y una Velocidad de 313 es muy mala (IV 0, seguro que tiene menos esfuerzo que 85 PE). Todo esto para la Forma Normal (los IVs no dependen de la Forma).

Así a ojo parece que tu Deoxys podría hacerlo mejor en su Forma Defensa (250 PS, 378 Defensa) que en las otras formas, pero de nuevo no tengo suficiente información, y además depende de los movimientos que conozca y de tu estrategia de equipo.

3.- Una duda que nos tiene intrigados: en Diamante y Perla, cuando abres el mapa o vas a volar a algún sitio, te aparece un puntito naranja que indica algunos lugares. Pensamos que tenía que ver con legendarios, pero no es así (ya tenemos a Mesprit y a Cresselia). ¿Qué es lo que indica realmente ese punto?
Esos puntos simplemente indican las últimas zonas de Sinnoh por las que has pasado.

4.- Un Pokémon con PokéRus u objetos como Vestidura ¿tendrá mejores stats al nivel 100, o sólo alcanzará antes los valores altos? ¿Vestidura reduce la Velocidad mientras está equipado, o es un efecto permanente?
El PokéRus y la Vestidura (Brazal Firme) duplican los Puntos de Esfuerzo que gana un Pokémon tras derrotar a cada rival. Así, si Blissey entrega 3 PE en PS normalmente, si tu Pokémon lleva Brazal Firme ganará 6 PE en PS, y si además tiene PokéRus ganará 12 PE en PS en total. Los objetos recios también ayudan en este aspecto.

Esto lo que hace es acelerar mucho el entrenamiento de esfuerzo, ya que para obtener 252 PE en PS en vez de derrotar a 84 Blissey deberás derrotar sólo a 21. Si en vez de Vestidura le equipas la Pesa Recia (+4 PE en PS), sólo serán 18 batallas.

El Brazal Firme y los objetos recios reducen la Velocidad sólo mientras estén equipados

5.- Por último, ¿los Pokémon que consigues a través de la GTS pueden ser falsos o de juegos en mal estado? No nos gustaría recibir un Pokémon falso o que pudiera tener y producir errores.
En general el GTS tiene controles que evitan que la mayoría de Pokémon alterados accedan al sistema de intercambio mundial, pero también es cierto que es posible evitarlos. En general échale un vistazo al Pokémon que ofrecen y si ves algo sospechoso no lo aceptes. En todo caso los Pokémon alterados no suelen producir daños graves en la partida, así que no te preocupes.

Borja Rodrigo Gómez
e-mail

El misterio Regi

Hola, me llamo Zuriñe y tengo 11 años. Me han ido surgiendo dudas:

1.- He leído en una website que se pueden conseguir a los 3 Regis, ¿es cierto?
Es cierto. Si llevas al Regigigas promocional que se ha repartido este verano en el equipo, las pequeñas cuevas del norte de Monte Corona, Isla Hierro y de Ruta 228 se transforman y aparecerá un Regi en cada cueva al nivel 30. Si los capturas a todos y visitas el Templo Puntaneva con ellos, sale otro Regigigas al nivel 1.

2.- ¿En un futuro se volverá a conseguir un pase de ciudad Canal para conseguir a Darkrai?
No se sabe si se volverá a repartir el Carné Socio de nuevo.


CUEVA DE HIELO La pequeña cueva que hay en la salida norte del Monte Corona hacia Ruta 216 se transformará si llevas contigo al Regigigas promocional.

3.- ¿Se pueden pasar los Pokémon de los juegos de Game Cube a los de la NDS?
Claro, a través de una Game Boy Advance puedes pasar los Pokémon de Colosseum y XD a Rubí, Zafiro, Esmeralda, Rojo Fuego o Verde Hoja, y de ahí a Diamante, Perla o Platino a través del Parque Compi.

Zuriñe Frías
e-mail

Exploradores del Cielo

Hola Profesor Oak, me llamo Iván Alonso. Soy de Valladolid, tengo 10 años y me encanta vuestra revista. Me gustaría que respondieras a estas preguntas sobre Mundo Misterioso Exploradores del Cielo:

1.- En Exploradores del Cielo, ¿puede decirme los ataques de Turtwig y Charmander?
Turtwig puede aprender estos ataques por nivel: Placaje, Refugio, Absorber, Hoja Afilada, Maldición, Mordisco, Megaagotar, Drenadotas, Síntesis, Triturar, Giga Drenado y Lluevehojas.
Charmander por su parte aprende Arañazo, Gruñido, Ascuas, Pantallahumo, Furia Dragón, Cara Susto, Colm. Ígneo, Cuchillada, Lanzallamas y Giro Fuego.

2.- Cuando te pasas el juego y hasta los capítulos extra, ¿puedes evolucionar a los Pokémon principales?
Puedes evolucionar a cualquier especie de Pokémon en el Manantial Luminoso, que se desbloquea tras la Graduación, poco después de derrotar al Dialga Primario. Sin embargo, los protagonistas sólo pueden evolucionar tras superar la pesadilla de Darkrai y reclutar a Palkia.

3.- ¿Cuántos pisos tienen los territorios Escalera Celeste, Selva Misterio y Mar Milagro?
Escalera Celeste tiene 49 pisos, y al final te espera Rayquaza. Selva Misterio tiene 29 pisos y la habita el legendario Mew. Y Mar Milagro tiene 18 pisos (y 4 pisos más tras un descanso) y sale Phione.

1.- En Pokémon Platino, cuando el rival se queda en la Zona Sobrevivir, ¿el nivel de su equipo aumenta de igual forma que aumento el nivel de mi equipo o siempre es el mismo?
El Rival pasa por tres fases de dificultad una vez llega a Zona Sobrevivir, y va mejorando su equipo según tu avance en la historia. Empieza en los niveles 59 a 65, luego pasa por los niveles 69 a 75 y finalmente llega a los niveles 79 a 85.

2.- He visto varias traducciones de los remakes de Oro y Plata, como Oro Corazón y Plata Alma, Corazón de Oro y Alma de Plata o Corazón dorado y Alma Plateada.

Iván Alonso
e-mail

Cuestión de nombres

Hola, me llamo Álex, tengo 22 años y llevo jugando a Pokémon desde que salieron las ediciones Azul y Rojo. Me encanta Pokémon, Nintendo Acción y este consultorio. Mis preguntas son las siguientes:

¿Se sabe ya cómo se van a llamar estos remakes en español o todavía hay que esperar un poco?
Los únicos nombres oficiales aparte de los japoneses son los americanos HeartGold y SoulSilver. Si seguimos la forma de construir los nombres españoles en los anteriores remakes, en que LeafGreen pasó a ser Verde Hoja y FireRed pasó a ser Rojo Fuego, en principio las ediciones podrían llamarse Oro Corazón y Plata Alma, que son los nombres no oficiales más extendidos. Nintendo todavía no ha comunicado los nombres de los juegos en español: lo que hizo al anunciar que saldrían en primavera de 2010 es usar los nombres americanos, pero es muy poco probable que se usen en España. Tendremos que esperar todavía, seguramente un par de meses.

POKEPARK. Este juego lo protagoniza Pikachu, y el objetivo es conseguir las mejores marcas en distintas atracciones.

3.- El nuevo juego de Pokémon para Wii que anunciaron hace poco, ¿será un RPG? Si no es así ¿hay posibilidades de que saquen un RPG de Pokémon para Wii?
Ya se ha hecho público que ese juego es PokéPark Wii, y que no se parece en nada a los juegos de la saga principal. En todo caso, hace poco Game Freak estaba buscando diseñadores 3D, lo cual podría dar que pensar.

4.- Por ahora, ya hemos visto remakes de Rojo y Azul en Rojo Fuego y Verde Hoja y de Oro y Plata en HeartGold y SoulSilver, ¿habrá también algún remake de Pokémon Trading Card?
El segundo videojuego del TCG de Pokémon no llegó a salir de Japón, y la gente de Pokémon no ha mostrado desde entonces interés por el tema. En todo caso un juego TCG ahora sería mucho más complicado de hacer por la cantidad de cartas publicadas.

5.- ¿HeartGold y SoulSilver serán compatibles con Battle Revolution?
Totalmente, salvo por las nuevas Formas aparecidas en Platino.

6.- Las evoluciones del tipo de Magneton a Magnezone y de Nosepass a Probopass, ¿se podrán realizar en HeartGold y SoulSilver o habrá que transferirlos a Perla, Diamante y Platino?
Deberás transferirlos de vuelta a DPPt y evolucionarlos en Monte Corona.

Álex
e-mail

FICHA DE PALKIA

Por Nivel	Tutor Platino	Otros Datos	Max Status
1 Dragoaliento	Cometa Draco	Habilidad: Presión (el rival gasta el doble de PP).	PS: 384 Ataque: 372 Defensa: 328 Velocidad: 328 At.Especial: 438 Df.Especial: 372
1 Cara Susto	Buceo		
10 Hidropulso	Cortefuria	Obtención: En Perla sale en Columna Lanza. No sale en Diamante. En Platino sale en Columna Lanza una vez tengas la PokéDex Nacional, hables con la abuela de Cintia y vayas con la Lustresfera a verle.	
20 Poder Pasado	Ronquido		
30 Garra Dragón	Rapidez		
40 Corte Vacío	Poder Pasado		
50 Anticura	Acua Cola		
60 Tierra Viva	Tierra Viva	Tipos: Agua/Dragón, débil a Dragón, resistente a Acero y muy resistente a Fuego y Agua.	
70 Cuchillada	Enfado		
80 Acua Cola	Bofetón Lodo		
90 Esfera Aural	Ciclón		

FICHA DE DIALGA

Por Nivel	Tutor Platino	Otros Datos	Max Status
1 Dragoaliento	Cometa Draco	Habilidad: Presión (el rival gasta el doble de PP).	PS: 404 Ataque: 372 Defensa: 372 Velocidad: 306 At.Especial: 438 Df.Especial: 328
1 Cara Susto	Cortefuria		
10 Garra Metal	Levitón	Obtención: En Diamante sale en Columna Lanza. No sale en Perla. En Platino sale en Columna Lanza una vez tengas la PokéDex Nacional, hables con la abuela de Cintia y vayas con la Diamansfera a verle.	
20 Poder Pasado	Poder Pasado		
30 Garra Dragón	Ronquido		
40 Distorsión	Tierra Viva		
50 Anticura	Rapidez		
60 Tierra Viva	Def. Férrea	Tipos: Acero/Dragón, débil a Lucha y Tierra, resistente a Normal, Volador, Roca, Bicho, Fantasma, Acero, Agua, Eléctrico, Psíquico y Siniestro, muy resistente a Planta, inmune a Veneno.	
70 Cuchillada	Cabezahierro		
80 Foco Respl.	Bofetón Lodo		
90 Esfera Aural	Enfado		
	Ciclón		

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK